

ВІРТУАЛЬНІ ПРАКТИКИ У СИСТЕМІ ПОСТНЕКЛАСИЧНИХ ПРАКТИК

У статті обґрунтована можливість застосування віртуальних практик як різновиду постнекласичних. Особлива увага приділяється експлікації віртуальної проблематики. З'ясовуються необхідні та достатні умови їх функціонування, що насамперед залежать від наявності практиків, здатних мислити постнекласично. Віртуальні практики, згідно з авторською позицією, є частиною соціокультурних практик, а самі процеси, що відбуваються у віртуальній реальності, мають нелінійний характер.

Ключові слова: постнекласичні практики, віртуальна реальність, віртуальні практики, постнекласичне мислення.

Рідченко Людмила Александровна, преподаватель Сумского областного института последипломного педагогического образования

Виртуальные практики в системе постнеклассических практик

В статье обоснована возможность применения виртуальных практик как разновидности постнеклассических. Особое внимание уделяется экспликации виртуальной проблематики. Выясняются необходимые и достаточные условия их функционирования, которые прежде всего зависят от наличия практиков, способных мыслить постнеклассически. Виртуальные практики, согласно авторской позиции, являются частью социокультурных практик, а сами процессы, происходящие в виртуальной реальности, имеют нелинейный характер.

Ключевые слова: постнеклассические практики, виртуальная реальность, виртуальные практики, постнеклассическое мышление.

Ridchenko Lyudmyla, teacher of Sumy regional institute of post degree pedagogical education

Virtual practices in the system of post-nonclassical practices

The article deals with a possibility of using virtual practices as a form of post-nonclassical practices. Consideration of virtual practice through the post-nonclassical will allow a person to realize the heuristic potential both in natural-science knowledge and in social and humanitarian, which will allow estimating the ideological perspective of human activity in general. Special attention to an explication of a virtual perspective is paid.

The current stage of development of a civilization is followed by an increase of value of virtual practices in all spheres of life. Studying such practices is seen in improving and checking possibilities of virtual reality and to promote allocation of a Virtualistics to a certain scientific direction – virtuality.

Investigation of the concept of virtual practices arose recently in a connection with the expansion of human capabilities, in particular thanks to the latest technologies, which helped it with the development of a human civilization. The virtual reality not only changes our ideas of prospects of a person, and the directions experiments with the opportunities of a human body.

On the basis of the analysis of virtual and post-nonclassical practices necessary and sufficient conditions for its implementation become clear, namely: a presence of the practitioners who are capable to think post-nonclassical and ready to work in non-standard conditions with a use of the latest technologies.

Having comprehended virtual practices through a prism of post-nonclassical thinking it should be noted:

- first, obvious is that fact that both virtual and post-nonclassical practices are part of human practices;
- second, considering the virtual reality we have a deal with abstract objects where all the processes that occur in it have nonlinear character;
- third, the integrity of the concept of "virtual reality" in a post-nonclassical paradigm is shown that when the person is in virtual reality the border between the world visible, the world objective and the world of thought of the person where these worlds are considered by the person in such timepoint as a unit is erased.

Key words: post-nonclassical practices, virtual reality, virtual practices, post-nonclassical thinking.

Практики створюють відповідно до потреб суспільства. За допомогою практик ми маємо можливість здобувати та удосконалювати знання. Для кожної конкретної галузі знань практики не лише забезпечують її вивчення, а й допомагають в прогнозуванні подальшого розвитку. Дослідження віртуальних практик через постнекласичні дасть змогу людині реалізувати свій евристичний потенціал як в природничо-науковому знанні, так і в соціально-гуманітарному, що, у свою чергу, дозволить оцінити світоглядну перспективу діяльності людини в цілому. Так постала проблема в необхідності ретельного аналізу постнекласичного мислення та віртуальної реальності в аспекті співвідношення віртуальних та постнекласичних практик.

Питання проблем віртуалістики відображено у працях таких авторів, як: М. Носов, С. Хоружий, О. Астафьева, Д. Шапіро, Е. Таратута, Л. Нікітін та ін. Особливий інтерес для аналізу постнекласичного мислення мають праці дослідників, у яких розглянуті аспекти застосування постнекласичних практик, аналіз яких спрямований на експлікацію категоріального апарату постнекласичної науки: Г. Гутнера, Л. Богатої, К. Делокарова, І. Добронравової, Л. Киященко.

Метою статті є з'ясування сутності віртуальних практик, а також їхня характеристика як постнекласичних.

Поки що в філософській літературі не існує чіткого визначення постнекласичних практик. Але І. С. Добронравова, з'ясовуючи атрибутивні характеристики цих практик, констатує, що "достатніми для визначення наукових практик як постнекласичних я б вважала їх інноваційність, а практик мистецтва їх креативність" [2, 36]. Даний список можна ще доповнювати іншими характеристиками. Вивчення постнекласичних практик сприятиме вирішенню надскладних теоретичних задач, що й актуалізує їх дослідження.

Третє тисячоліття характеризується стрімким зростанням різноманітних науково-технічних досягнень. Сучасний етап розвитку цивілізації супроводжується підвищенням значення віртуальних практик у всіх сферах життєдіяльності. Вивчення таких практик вбачається в тому, щоб удосконалювати і перевіряти можливості віртуальної реальності та сприяти виокремленню віртуалістики в окремий науковий напрямок – віртуологію.

Поняття віртуальних практик виникло не так давно у зв'язку з розширенням можливостей людини, зокрема завдяки новітнім технологіям, що сприяли розвитку людської цивілізації. Віртуальна реальність не лише змінює наші уявлення про перспективи людини, а й експериментує з можливостями людського тіла.

Розширення меж віртуальної реальності пов'язано з епохою постмодерну. В цьому зв'язку цікаво дослідити віртуальну реальність у широкому сучасному постнекласичному дискурсі.

Якщо говорити про пізнання, то наш час характеризується проникненням терміна "віртуальна реальність" у різні технічні, гуманітарні та природничі науки. Причому в кожній галузі знань термін "віртуальність" інтерпретується по-різному. У фізиці – це особливий стан мікрооб'єктів. Через поняття віртуальності в фізику проникає уявлення про неметричну форму об'єктивного існування, тобто бачення себе через інше та розчинення себе в іншому, де віртуальність визначається як спосіб існування ідеального. У психології віртуальність – особливий стан суб'єктивного. Особиста чи суб'єктивна історія завжди віртуальна. Наприклад, ми часто в думках прокручуємо різні епізоди нашого життя, хочемо повернутись в минуле і щось змінити, при цьому домислюємо, прокручуємо в уяві різні траєкторії, але реальність непідвласна уяві. У комп'ютерних технологіях віртуальністю є особливий режим роботи комп'ютера, де, як пишуть Б. Джегутанов, В. Стрельченко, В. Балахонський, Г. Хон: "віртуальна реальність виступає як новітня технологія, а подібні явища, що відбуваються без технічного оснащення, трактуються як топологія" [4, 76].

Віртуальна реальність має різну інтерпретацію залежно від галузі застосування: фізики, психології, культури тощо. Кожен різновид науки не тільки надає терміну "віртуальна реальність" свого тлумачення, а й навіть в межах однієї науки надає відмінні його значення.

У фізиці це поняття досліджував В. А. Кайдалов, у психології – М. А. Носов, у техніці – С. П. Капіца, Ю. С. Желтов, у музиці – Т. В. Смірнова. Питання комп'ютерної віртуальної реальності як комплексного підходу до вивчення проблем сучасного мистецтва досліджують О. Н. Астаф'єва, П. Борсук.

Зазначимо, що на сьогодні віртуальна реальність бурхливо розвивається, особливо у сфері інформаційних технологій. У цій галузі, зокрема, вивчається інформаційне суспільство, в якому важливу роль відіграє інформаційна культура, яка формується на основі комунікацій та в силу своєї непередбачуваності стає некерованою. Оскільки створення практик на основі інформаційних технологій відбувається в реальності, що постійно змінюється, то перед нами постає проблема існування суспільства без об'єктивної та суб'єктивної його основи, коли життя нагадує гру.

Розглядаючи культурологічний напрям дослідження віртуальної реальності, доходимо до висновку, що в інформаційному суспільстві суб'єкт сам створює і розвиває середовище, в якому існує, та сприймає його за допомогою віртуальної форми.

Суттєвим моментом у пізнанні віртуальної реальності є співвідношення можливих формальних та неформальних норм, де поділ є досить умовним. Коли є формальне представлення віртуальної реальності, то з'являється можливість визначення певних траєкторій подій, що відбулися з суб'єктом, тобто дана віртуальна реальність набуває прозорості, а значить їй притаманна відкритість. У випадку неможливості надання формального представлення, ми не зможемо відтворити дану віртуальну реальність, що свідчить про складність пізнаваного об'єкта. Отже, незважаючи на можливість чи неможливість формального представлення, якщо ми маємо справу з віртуальною реальністю, то їй властива нелінійність, складність, відкритість, нестійкість, тобто для пізнання віртуальної реальності релевантними є постнекласичні підходи.

Щоб уточнити наше розуміння цього непростого терміна, необхідно зрозуміти, які фактори об'єднують сутності віртуальної реальності.

Кожна окрема наука не може існувати сама по собі без тісної взаємодії з іншими науками. Необхідно не забувати про те, що хоча поняття "віртуальна реальність" відбиває цілісне явище, але все ж таки воно складається із взаємодії двох слів віртуальності та реальності. Тому, визначаючи "віртуальну реальність", нам необхідно визначитись, яку реальність ми маємо на увазі. Якщо розглядається реальність у сфері інформаційних технологій, то ми маємо справу з комп'ютерною віртуальною ре-

льністю. Коли ж ми сприймаємо реальність за допомогою відчуттів, то в під віртуальною реальністю ми розуміємо певні стани свідомості.

На сьогоднішній день, використовуючи соціокультурні практики в темпоральному аспекті, переосмислюються межі можливого та неможливого, що дозволяє осмислити постмодерний та трансмодерний тип суспільства. В цілому трансмодерний тип суспільства може бути представлений як культурна традиція, спрямована на сприйняття минулого, теперішнього та можливого через неможливе, а постмодерний осмислюється як перехід можливого майбутнього в неможливе майбутнє. Кожен суб'єкт живе в своєму темпоральному вимірі, саме через цей вимір пізнає світ. Так, А. Алюшин та О. Князева розглядають реальність існуючу саму по собі, тобто "незалежно від присутності в ній спостерігача" [1, 81]. Прикладом можуть слугувати соціоприродні об'єкти. Завдяки постнекласичній науці стає можливим дослідження не лише складних соціоприродних об'єктів, а й віртуальних. Передусім зауважимо, що за допомогою віртуальних об'єктів, які виникають внаслідок трансформацій взаємодії суспільства, природи та техніки, відбувається осмислення саморозвитку природних об'єктів.

Перш ніж давати визначення віртуальній реальності, необхідно навчитись розрізняти поняття реальності та дійсності. Так, реальність є буття – в – собі, це те що існує, є перехідним, може виникнути. Така категорія, як "дійсність" відображає непереривний рух, непереривні зміни. Тобто дійсність – це буття сущого в дії. Адже, як відомо, є реальне буття, тобто світ існування, та ідеальне буття, тобто світ сутностей.

Ми не ставимо собі за мету побудувати одне єдине правильне визначення концепту "віртуальна реальність". Більш доцільно було б сформулювати поняття, яке ми використовуємо. Оскільки віртуальна реальність є складною, нелінійною, плинною сутністю, то неможливо сформулювати єдине визначення даного концепту, адже його значення змінюється залежно від вибору певного напрямку застосування.

В контексті даної роботи під "віртуальною реальністю" ми будемо розуміти таку взаємодію між різнорідними об'єктами, які знаходяться на різних ієрархічних рівнях, яка за певних умов може проявитись та розширити свої межі. Створюється вона за допомогою творчої сили особистості та означає можливість існування світів, створених людиною чи то за допомогою відчуттів, чи то з використанням інформаційних та інших технологій. Тим самим концепт "віртуальна реальність" розуміється нами як складна взаємодія світу дійсного, світу об'єктивного та світу думки людини. Вона поділяється на природну і штучну.

Так, Г. П. Менчіков характеризує віртуальну реальність як різновид складного конструкту. "Віртуальна реальність – це різновид реальності, проміжний, штучно сконструйований у свідомості людини, який виникає, існує і сприймається нашими органами чуття як природний в сам момент його співконструювання" [5, 8].

У науковій літературі можна зустріти розуміння віртуальної реальності у досить вузькому смислі. Наприклад, тільки в контексті сучасних інформаційних технологій. Д. І Шапіро розуміє під віртуальною реальністю "комп'ютерне відображення з урахуванням особливостей мозку в кібернетичний простір як загальної картини, представленої по всіх сенсорних каналах, як і будь-яких деталей і їх комбінацій (у тому числі "погляд зсередини") з аналізом варіантів динаміки і ухваленням рішень" [7, 32]. Створити такий віртуальний світ можливо завдяки побудовам певних формальних моделей, які відображають процеси, що відбуваються в цьому світі та використовуються як багатовимірні просторові представлення.

Для кожної конкретної проблеми в системах віртуальної реальності використовуються різні рівні занурення в неї. Р. А. Нуруллін виділяє два підходи до віртуальності, де перший розглядає людину в якості центра всіх буттєвих горизонтів, а другий дозволяє моделювання визначеності нижче розміщеного рівня віртуального буття та визначає віртуальність як "визначеність можливої події, яка може за певних реальних умов актуалізуватися в реальну подію" [6, 5]. При використанні комп'ютерних віртуальних технологій стає можливим не лише розширення кількості користувачів віртуального простору, а й вплив на фізичну реальність. Наприклад, завдяки використанню комп'ютерних віртуальних технологій можна здійснити хірургічну операцію при взаємодії людини та робота шляхом повторення ним її рухів.

Філософський аналіз віртуальної реальності дає нам можливість визначити її місце в постнекласичній парадигмі. Воно вбачається у індивідуальних чи колективних утвореннях, але в індивідуальному сприйнятті віртуальних світів. Наприклад, для того щоб користувача занурити у кіберпростір, йому необхідне комп'ютерне віртуальне тіло, або віртуальний простір, який створює один або група програмістів, але виконує ті чи інші задачі кожна людина по-різному, оскільки сприйняття кіберпростору буде різним. За такого підходу віртуальна реальність стає постнекласичним феноменом, а тому людські практики, пов'язані з віртуальною реальністю, також є постнекласичними. Необхідно зазначити, що для повноцінного вивчення постнекласичних віртуальних практик мають існувати необхідні та достатні умови для їх здійснення, а саме: наявність самих практиків, які здатні мислити постнекласично та готові працювати в нестандартних умовах з використанням новітніх технологій.

Отже, осмисливши віртуальні практики крізь призму постнекласичного мислення, можна зробити такі висновки: по-перше, віртуальні практики безпосередньо є частиною соціокультурних практик, а, як зауважує І. С. Добронравова, "питання про класичність або некласичність практик – це завжди питання про співвідношення метода і предмета. Думається, що спосіб осмислити наше існування в

термінах постнекласичних практик – це не останній крок у концептуалізації людського життя, будуть наступні кроки, які скасують певні ідеалізації нинішніх концептуалізацій. Нам невідомо, що це за ідеалізації, поки вони можуть добре працювати в осмисленні сучасного етапу розвитку соціокультурних практик. Синергетичне ставлення до практик як самоорганізаційних, мінливих і перехідних забезпечує і розуміння того, що багато в сучасних соціокультурних практиках принципово нового: досить згадати віртуальні практики, пов'язані з Інтернетом" [3, 15], тобто і віртуальні практики не можна розглядати поза межами постнекласичних; по-друге, розглядаючи віртуальну реальність, ми маємо справу з абстрактними об'єктами, коли всі процеси, які в ній відбуваються, мають нелінійний характер; по-третє, цілісність концепту "віртуальна реальність" в постнекласичній парадигмі проявляється в тому, що за умови перебування людини у віртуальній реальності стирається межа між світом видимим, світом об'єктивним та світом думки людини, ці світи розглядаються людиною як єдине ціле.

Література

1. Алюшин А. Л. Многоуровневое темпоральное строение реальности / А. Л. Алюшин, Е. Н. Князева // Вопросы философии. – 2007. – № 12. – С. 81–96.
2. Добронравова И. С. Методологические основания междисциплинарных исследований постнекласических практик / И. С. Добронравова // Постнекласические практики: определение предметных областей: Материалы международного семинара / Под общ. ред. О. Н. Астафьевой. – М.: МАКС Пресс, 2008. – С. 31–36.
3. Добронравова И. С. Синергетическая перспектива: концептуализации постнекласических практик / И. С. Добронравова // Постнекласические практики: опыт концептуализации: Коллективная монография / Под общ. ред. В. И. Аршинова и О. Н. Астафьевой. – СПб.: Издательский дом "Мир", 2012. – С. 15–36.
4. История и философия науки / [Джегутанов Б. К., Стрельченко В. И., Балахонский В. В., Хон Г. Н.]. – СПб.: Питер, 2006. – 368с.
5. Меньчиков Г. П. Человеческие аспекты действия основных свойств виртуальной реальности / Г. П. Меньчиков // Человек в виртуальном мире: материалы межвуз. науч. конф. – Казань: Издательство "Менеджмент" ВШУБ КГУ, 2003. – С. 8–10.
6. Нуруллин Р. А. Виртуальность как условие существования реальности // Вестник Самарского государственного университета. Гуманитарная серия. – Самара: Самарский университет, 2005. – №4 (38). – С.5–12.
7. Шапиро Д. И. Виртуальная реальность и проблемы нейрокомпьютинга / Д. И. Шапиро. – М.: РФК-Имидж Лаб, 2008. – 454 с.

References

1. Anyushyn A. L., Knyazeva E.N. Mnogourovnevoe temporalnoe stroenie realnosti / A. L. Anyushyn., E.N. Knyazeva // Voprosy filosofii. – 2007. – № 12. – S. 81 – 96.
2. Dobronravova I. S. Metodologicheskie osnovaniya mezhdisciplinarnykh issledovaniy postneklassicheskikh praktik / I. S. Dobronravova // Postneklassicheskie praktiki: opredelenie predmetnykh oblastey: Materialy mezhdunarod. – C. nogo seminar / Pod obsh. red. O. N. Anastafeyov. – M/: MAKSS Press, 2008. – S. 31-36.
3. Dobronravova I. S. Sinergeticheskaya perspektiva: konceptualizatsiy postneklassicheskikh praktik / I. S. Dobronravova // Postneklassicheskie praktiki: opyt konceptualizatsiy: Kollektivnaya monografiya / Pod obsh. red. V. I. Arshynova i O. N. Anastafeyov. SPb : Izdatelskiy dom "Mir", 2012. – S. 15-36.
4. Istoriya i filosofiya nauki / [Dzhegutnov B. K., Strelchenko V. I., Balahonskiy V. V., Hon G. N.]. – SPb.: Piter, 2006. – 368s.
5. Menchikov G. P. Chelovecheskie aspekty deistviya osnovnykh svoystv virttualnoy realnosti / G. P. Menchikov // Chelovek v virtualnom mire: materialy mezhvuz. Nauch. Konf. – Kazan': Izdatelstvo "Menedzhment" VSHUB KGU, 2003 S. 8–10.
6. Nurullin R. A. Virtualnost kak uslovie sushestvovaniya realnosti // Vestnik Samarskogo gosudarsvennogo universiteta. Gumanitarnaya seriya. – Samara: Samarskiy universitet, 2005. – №4 (38). – S.5-12.
7. Shapiro D. I. Virtualnaya realnost I problemy neirokompyutinga / D. I. Shapiro. – M.: RFK-lmidzh Lab, 2008. – 454 s.